



# 找不同类游戏功能清单梳理

推荐功能	不推荐功能	补充
<b>每日挑战：</b> 可为一组图片的特殊关卡挑战、也可设置每日任务清单，并且每日打卡情况以月历视图展示更有激励性。同时也要具有“补打卡”功能，弥补先前缺失的天数。	<b>游戏难度控制：</b> 部分游戏初期难度过高，劝退性开局。建议遵从由易到难的游戏心流曲线。	<b>关于每关卡是否计时：</b> 体验中认为各有优势；无计时会让游戏有更强的休闲性质，本身会有轻松愉悦感；有计时的紧迫感也会更加沉浸，排行榜靠前游戏以无计时为主。ps：如果设置倒计时，建议对临近结束部分加入颜色/音效变化，效果更佳。
<b>支持缩放操作：</b> 一方面游戏中难以寻找的细节可以通过此操作降低难度；另一方面相比单纯点击的操作更佳丰富有趣。	<b>关卡解锁方式：</b> 部分游戏关卡需金币等方式解锁，如果在游戏中花费购买提示，则可能没有办法继续解锁游玩，影响留存。	<b>关于每关卡的目标不同数目：</b> 建议在5-8之间，过多的目标数很容易让游戏产生倦怠感；并且建议以单个特殊图标点亮的形式呈现找出的每个不同，激励性明显。
<b>集邮性质的特殊奖励收集：</b> 可在游戏中随机掉落或通过特殊关卡掉落这样的特殊奖励（碎片拼图/分类图片等），并可分类别的保存在收藏夹，激励性很强。	<b>主界面UI设计：</b> 除了图片组选取得当之外，主界面的UI设计也会影响游玩。建议不要过于简单，选用色彩饱和度高、明丽的卡通风格。	<b>关于广告投放：</b> 可以选用更有趣的方式以消减排斥感；如观看广告获得提示、失败补救、反应力挑战获得加倍奖励等。不要单纯在每关卡结束后硬性投放，很影响连贯性和游戏体验！
<b>多样性的游戏模块：</b> 在找不同之外辅以其他的1-2种游戏，如找东西、拼图等；放置单纯找不同游戏的单调。		<b>关于错误点击的反应：</b> 大部分游戏会设置固定错误次数的生命值，达到了则该关卡失败；但是建议以可视化（如❤️）方式呈现，同时次数选取得当，避免误触没有意识到意外结束。
<b>特别的关卡发布方式：</b> 可分阶段点亮成就、开启宝箱等；并且最好以可视化方式呈现出来！不推荐无指引的		

一味前进形式，激励性不强。		
<b>失败补救功能：</b> 可以通过金币兑换或观看广告获得补充时长或可错误次数。		
<b>连胜纪录界面：</b> 激励性很强，同时建议提供通过内购或其他方式获得重新挑战弥补的功能，这样偶尔失败痛苦感不强也能刺激留存。		
<b>无限次提醒机会：</b> 每关卡可有0/1个免费机会，其余提示可以通过特殊奖励掉落、金币购买、观看广告等方式；提示机会在游戏当中的地位非常重要！		